

2026 Global Business Conference GTS Idea Solution Competition

○ 경진대회 개요

- 대회명: 2026 GTS Idea Solution Competition
- 주관: GTS학부 · T-포터즈
- 대회목표
 - 전공 지식을 활용한 창의적이고 실용적인 아이디어 발굴
 - 신입생 및 재학생들의 전공 분야에 대한 흥미 유발 및 참여 동기 부여
 - 경제, 관광, 물류, 마케팅, 데이터 분석 등 학부 내 다양한 분야의 융합적 사고 증진

○ 경진대회 구성

구분	Track 1: 글로벌 비즈니스 플랜	Track 2: 소셜 솔루션 챌린지
핵심 키워드	시장 / 수익 / 성장 / 사업성	서비스 접근성 / 사각지대
궁극적 목표	경제적 이익 창출	긍정적 사회 변화 창출
평가	수익 창출 방안	서비스 접근성 개선 방안 (수익 모델은 평가하지 않음)

* 두 가지 track 중복 참가 가능함.

○ 경진대회 진행 일정

- 신청접수 : 2026. 11. 3. (화) ~ 2026. 11. 15. (일) 14:00 까지
 - 1) 신청방법 : 이메일 제출 (inu_trade@naver.com)
 - 2) 참가대상 : GTS학부(무역학부) 재학생
 - 3) 참가인원 : 팀 단위 (최소 2인 ~ 최대 4인)
 - 4) 메일제목 : [GTS Idea Solution Competition] Track 1(또는 Track 2) 팀명
 - 5) 메일본문 : 팀명, 참가 Track, 팀원 전원의 이름·학번·연락처 (대표자 표시)
 - 6) 첨부파일 : PPT 1건, 20장 이내 (파일명 예: Track1_팀명)
 - ※ 두 Track 모두 참가하는 팀은 Track별로 각각 제출
- 서류 심사 진행 : 2026. 11. 16. (월) ~ 2026. 11. 17. (화)
 - ※ 부문별 2팀 선발 (Track 1·2 각 2팀, 총 4팀 본선 진출)
- 본선 진출팀 공지 : 2026. 11. 18. (수)
- 본선 발표 및 심사 진행 : 2026. 11. 27. (금)
 - ※ 본선 심사는 2026 GBC 행사 당일 현장 발표(발표 10분 + Q&A 5분), 교수 + 학생 투표로 진

○ 시장(부문별)

- 총장상(1팀) : 상장, 50만원 상당의 상품 또는 상금
- 학장상(1팀) : 상장, 30만원 상당의 상품 또는 상금
- ※ 타 공모전 결과물 그대로 제출 적발 시, 탈락 혹은 수상 무효처리
- ※ 세부 사항이 변경될 경우 별도 공지를 통해 안내
- ※ 경진대회 문의 : GTS학부 T-포터즈 inu_trade@naver.com

○ 부문별 세부 안내

Track 1: Global Business Plan (글로벌 비즈니스 플랜/아이디어 부문)

- **대회 설명:** 새로운 시장 기회를 포착하여 지속 가능한 수익 모델을 설계하고, 구체적인 실행 전략을 제시하는 '사업성 중심'의 경쟁 부문. 타겟 시장은 국내/외에 제한을 두지 않으며, 아이디어의 참신함과 더불어 철저한 시장 분석에 기반한 수익 창출 능력을 비중 있게 평가.

(예시: 국내 소상공인을 위한 데이터 기반 마케팅 자동화 툴, MICE 산업과 연계한 K-Culture 체험 관광 상품 등)

- 제출물:

- 1) **사업 계획서:** 아이디어의 핵심 내용, 타겟 고객, 시장 분석, 마케팅 운영 전략, 재무계획 등을 담은 발표 자료
 - 2) **비즈니스 모델 캔버스:** 아이디어의 전체적인 구조(핵심 파트너, 고객, 가치 제안, 수익 모델 등)를 한 페이지로 요약하여 시각적으로 표현한 자료
- > 위 두 내용을 포함하여 하나의 결과물로 제출 (PPT 형식 · 20장 이내)

- 심사 기준:

평가 항목	세부 내용	배점
시장성 및 기회 포착	타겟 시장의 매력도와 성장 가능성, 비즈니스 기회를 포착한 논리의 타당성	30
수익 모델의 구성	명확하고 구체적인 수익 창출 방안과 재무 계획의 설득력	30
실행 가능성 및 차별성	제안된 사업 모델을 실제로 구현할 수 있는 현실적인 방안, 경쟁사 대비 명확한 차별점	30
발표 및 전달력	사업의 매력과 성장 가능성을 설득력 있게 전달하는 능력	10
합계		100

Track 2: Social Solution Challenge (서비스 사각지대 해결 부문)

- 주제: 서비스 사각지대를 메우는 소셜 서비스 제안 - "있는데 닿지 않는 서비스, 필요한데 없는 서비스"

- 제안 배경: 1인가구 824만(일반가구의 36.6%), 65세 이상 고령인구 약 1,074만(20.7%), 외국인 211만(4.1%) 등 인구구조가 빠르게 변화하고 있음. 이 변화를 서비스 설계가 따라가지 못하는 지점을 발굴하고 구체화하는 것이 본 Track의 목적.

- 서비스 사각지대의 3가지 유형: 제안서에는 아래 세 유형 중 주된 유형 하나를 반드시 명시

유형	정의	전형적 예시
① 부재형	수요는 있으나 시장이 제공하지 않음 (수익성이 낮아 시장이 안 만들거나, 관련 제도·카테고리가 없어 지원 대상에서 빠짐)	도서·산간 지역 배송, 소규모 수요 대상 통번역, 신유형 가구가 지원에서 제외되는 경우
② 접근형	서비스는 존재하나 언어·비용·거리·디지털 역량 탓에 닿지 않음	외국인 대상 행정·의료 정보, 고령층 키오스크
③ 부적합형	존재하고 이용도 가능하지만 실제 생활 맥락과 맞지 않음	평일 주간에만 운영되는 지원제도, 4인 기준 포장단위

※ 복합 유형일 때: 제안서가 주로 해결하려는 원인 하나를 주(主) 유형으로 선택하고, 나머지는 "부가적으로 ○형의 성격도 있음"으로 짧게 언급. 유형 선택 자체보다 선택한 유형에 맞춰 솔루션이 그 원인을 정확히 겨냥하는지를 문제 정의 항목에서 평가.

- 기대 방향:

- 1) 두 가지 방향 모두 출품 가능: 존재하지 않는 서비스를 새로 설계하거나, 운영 중인 공공·민간 서비스를 특정 집단에 맞게 확장·개선해도 됨
- 2) "캠페인"이 아닌 "서비스": 인식 개선·홍보 아이디어 단독은 지양. 이용자가 실제로 신청·접속·이용할 수 있는 서비스·기능 단위까지 구체화하고 이용 흐름(User Journey) 1개 이상 포함
- 3) 수익 모델은 평가하지 않지만, 지속가능성은 평가: "누가 운영하고, 무엇으로 굴러가며, 1년 뒤에도 남아 있는가"에 답하지 못하면 기대효과·지속가능성(30점)에서 감점. 재원은 수익이 아니어도 무방 (지자체 위탁, 기업 CSR, 기존 인프라 활용, 자원봉사 구조 등)
- 4) 지금 겪고 있는 문제에서 출발: 짐작이 아닌 실제 문제여야 하며, 근거 형태(직접 경험, 언론 보도, 인터뷰·설문, 현장 관찰 등)는 제한하지 않으나 언제·어디서·누가 겪은 문제인지 명시. 구체적 사례 없이 통계·선행 연구 인용만으로 구성한 제안은 '문제 정의 및 접근 방식' 배점의 최대 절반까지만 인정

- 세부 하위분야: 아래 6개 분야 중 하나를 선택하기를 권장하며, 그 외 분야를 자유롭게 발굴해도 됨

#	분야	포함되는 문제 예시
1	이동·물류의 사각지대	배송 불가·추가운임 지역(도서·산간), 라스트마일, 저온 유통이 닿지 않는 지역
2	언어·정보의 사각지대	국내 체류 유학생·이주노동자·외국인 주민·방한 관광객의 행정·의료·금융·재난 정보 접근
3	디지털 전환의 사각지대	무인화·앱 전환 과정에서 배제되는 이용자
4	지역·상권의 사각지대	소상공인, 원도심 공동화, 인구감소지역의 생활 서비스 공백
5	자원 순환의 사각지대	식품·의류·포장재 폐기, 재사용 유통 경로의 부재
6	돌봄·안전의 사각지대	1인가구, 야간·주말 시간대, 고립 위험군

- 제출물:

1) **문제 해결 제안서**: 문제 정의, 솔루션, 실행계획 및 기대효과 등 (아래 심사 기준 표의 필수 포함 항목 4개를 모두 포함)

-> 하나의 결과물로 제출 (PPT 형식 · 20장 이내)

- 심사 기준:

평가 항목	필수 포함 항목	배점
문제 정의 및 접근 방식	문제 정의 - 사각지대 유형(①②③) 명시, 대상 이용자 구체화, 현황 데이터	30
솔루션의 효과성 및 타당성	솔루션 - 서비스명, 핵심 기능 3개 이내, 이용 흐름(User Journey), 기존 대안 대비 차이	30
기대효과 및 지속가능성	실행계획 및 기대효과 - 운영 주체, 필요 자원·파트너, 1년 로드맵, 측정 가능한 지표 2~3개	30
발표 및 전달력	발표 - 본선 현장 발표	10
합계		100